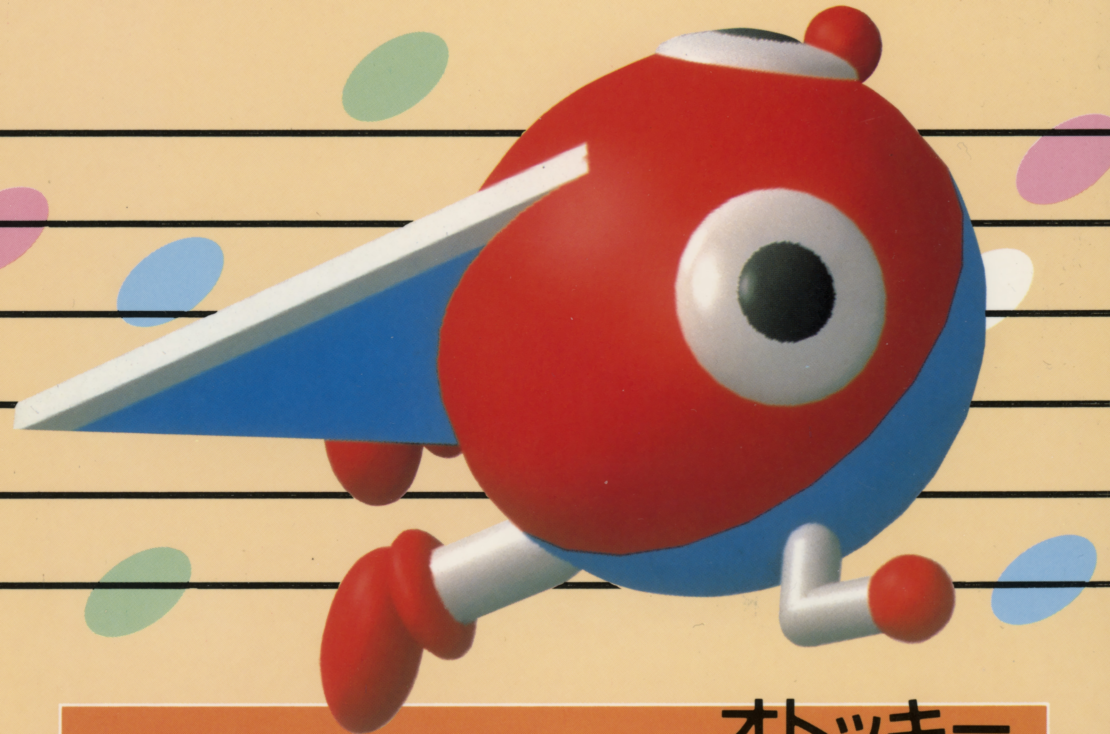
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ASC—OTO



オトッキー

OTOCKY

オトッキーの特長

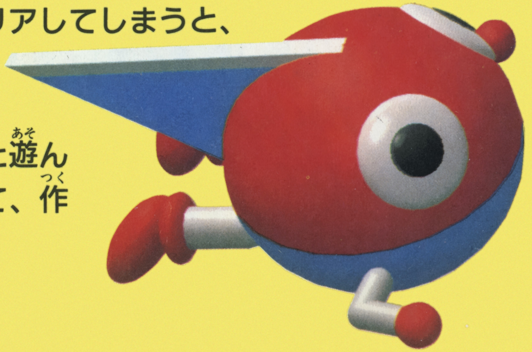
音楽ゲーム「オトッキー」は、まったく新しい発想のコンピュータソフトです。ゲームを進め、ステージをクリアしてゆくと、「オトッキー」はビジュアルとサウンドが見事に結びついた、ミュージックツールへと変身をとげるのです。ここで、「オトッキー」の３つの遊び方について説明してみましょう。

■ゲームモード…音の戦士オトッキーが、敵たちと戦いながら、オンプを集めていく、アクションゲームのモードです。

■B.G.M モード…オトッキーが、音の世界を自由に飛びまわり、音色を変えたり、効果音を入れたりしながら、プレイヤーの好きなように演奏を楽しめるモードです。

■ミュージックメーカー…文字通り、音楽を作るモードです。音楽が得意な人でも苦手な人でも、簡単に作曲を楽しむことができます。作った曲は、記録しておくことができます。

つまり、この「オトッキー」は、これまでのゲームソフトのように、一度すべてのステージをクリアしてしまうと、それで「オワリ」というのではなく、そのあとも「音楽オモチャ」として、ずっと遊んでもらえることを目標にして、作られたソフトなのです。



もくじ

基本操作をおぼえよう

オトッキーを始める前に…

ディスクソフトは、ROMカセットと違って、差し込むだけではプレイできないよ。まず、ディスクの起動方法をおぼえよう。

●機械を正しくセットしよう



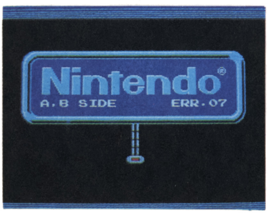


ディスクシステムの取扱説明書をよく読んで、ファミコン本体とディスクシステムを、まちがいのないよう、正しくセットしてください。セットが完了したら、パワースイッチを入れてみましょう。テレビに、左の写真のような、ディスクシステムの画面が表示されましたね。

●ディスクカードを差し込もう



▶これが正しいロード中の画面だよ。



▶これはエラー画面。ディスクを裏返して!!

「PLEASE SET DISK CARD」と表示された画面が出たら、ディスクカードのA面を上にして、ディスクの挿入口にセットしてください。正しくディスクカードがセットされると、「NOW LOADING」の文字が表示されます。この文字が表示されているあいだは、絶対スイッチを切ったり、リセットボタンを押したりしないでください。大切なゲームがダメになってしまうおそれがあります。

もし、「A．B SIDE ERR．07」という文字が出たらエラーです。ディスクカードをいったん取り出し、A面を上にして入れなおしてください。

●これで準備完了だ

ゲームのLOADが完了すると、しばらくして「オトッキー」のタイトル画面が表示されます。「PLEASE SET SIDE B」という文字が点滅するので、ディスクの作動中ランプが消えていることを確認してからディスクカードを取り出し、こんどはB面を上にしてセットしてください。

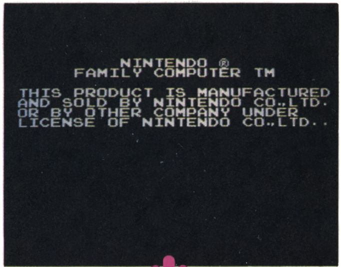
「WAIT A MOMENT」という表示が出ましたね。そのまま、しばらく待ちましょう。やがて、「OTOCKY SELECT（オトッキーセレクト）」の画面になります。

この画面が出れば、準備は完了です。次ページ以降の説明をよく読み、それにしたがってプレイしてください。あなたの前に、すばらしい音楽の世界が広がること、まちがいありませんよ。

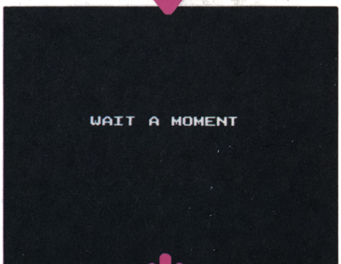
●うまくいかないときは…

ゲームがうまくスタートしなかったときは、もう一度、最初から起動しなおしてみましょう。どこかで操作をまちがえているかもしれません。何回か起動しなおしたのに、それでもまだ、スタートしない場合は、60ページのエラーメッセージ表を見て、その原因を確かめ、状況に応じた処置をしてください。

また、コードの配線をまちがえているということも考えられます。ディスクシステムやファミコン本体の取扱説明書をもう一度、よく読んで、接続が正しくおこなわれているか、確かめてみましょう。それでも起動しないときは、買ったお店か、発売元へ相談してください。





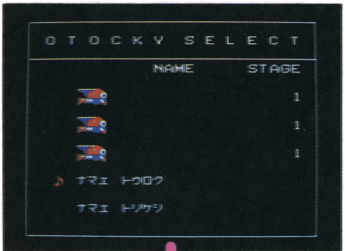




きみのオトッキーを作ろう

ゲームを始めるには、きみのオトッキーを作らなければいけない。オトッキーの登録方法を知っておこう!!

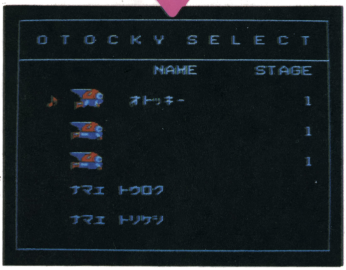
●名前を登録しよう



▶オトッキーセレクト画面



▶ナマエ　トウロク画面。



▶名前が登録された画面。

はじめてプレイするあなたのディスクには、まだオトッキーが登録されていません。「オトッキーセレクト」の画面が出たら、セレクトボタンを押して、オンプマークを「ナマエ　トウロク」に合わせ、スタートボタンを押してください。すると、「オトッキー　ナマエ　トウロク」の画面に切りかわります。

この画面が出たら、セレクトボタンを押して、オンプマークを好きなオトッキーに合わせ、スタートボタンを押してください。選んだオトッキーの右側と、画面下の表示文字のアのところに、四角マーク（これをカーソルと呼びます）が現われて、点滅をくり返していますね。+ボタンを押すと、表示文字中のカーソルが移動するので、好きな文字を選び、Aボタンを押して決定してください。8文字までの名前を登録することができます。

決定した文字を訂正したいときは、Bボタンを押すと、カーソルがひとつ左に移動し、そこの文字が消えるので、もう一度、+ボタンで文字を選びなおしてください。

登録がおわったら、スタートボタンを押してください。すると、もとの「オトッキーセレクト」画面に、あなたの登録したオトッキーが表示されています。また、オトッキーは、全部で3つまで登録することができます。

●オトッキーを作りかえたいときは…

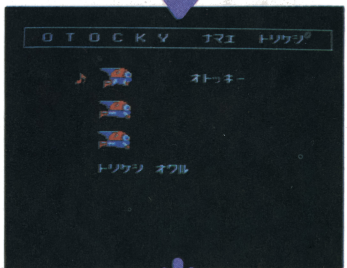
オトッキーを作りかえたいときは、「オトッキーセレクト」画面で、「ナマエ　トリケシ」のところにオンプマークを合わせ、スタートボタンを押してください。「オトッキー　ナマエ　トリケシ」画面に切りかわります。

この画面で、作りかえたいオトッキーをセレクトし、スタートボタンを押してください。登録されていた名前が消えてしまいます。そして「トリケシ　オワル」のところにオンプマークを合わせ、スタートボタンを押すともとの「オトッキーセレクト」の画面にもどります。とり消したオトッキーには、名前がついていません。あとは「名前を登録しよう」と同じやり方で、オトッキーを作ればいいわけです。

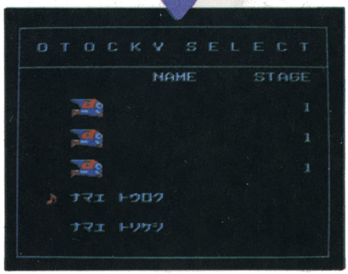
ただし、オトッキーを作りかえても、セーブしないかぎり、そのオトッキーはディスクに記憶されません。セーブの方法は、15ページを見てください。



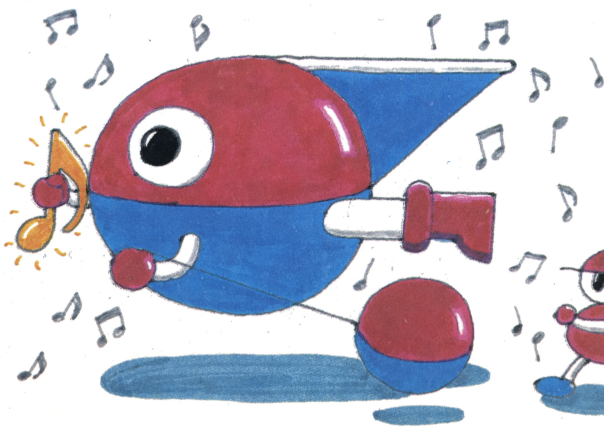
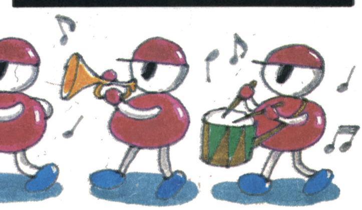
◀ナマエ　トリケシを選択。



◀ナマエ　トリケシ画面。



◀名前が消された画面。

さあ、「オトッキー」を始めよう

「オトッキー」には、3つのモードがあり、それぞれ、まったく違った楽しみ方ができるんだ。好きなモードを選ぼう!!

●3つのモードを選べるぞ



登録したオトッキーをセレクトして、スタートボタンを押すと、モードセレクト画面になります。ここでは、次の3つのモードのうち、ひとつを選択することができます。

■GAME MODE(ゲームモード)

オトッキーが、敵たちを倒しながら、オンプを集めていくゲームをするモードです。最初は、このモードしかセレクトできません。

■B.G.M.モード(B.G.M モード)

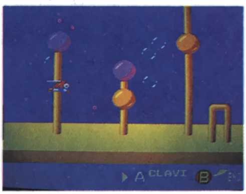
ゲームモードでクリアした面のみ、B.G.Mモードで遊ぶことができます。このモードでは、オトッキーが無敵になり、自由に楽器や効果音を選ぶことができます。

■MUSIC MAKER(ミュージックメーカー)

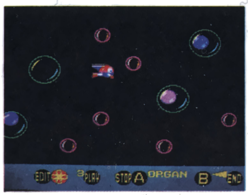
ゲームモードで6面以上クリアすると、セレクトすることができます。このモードには、プレイステージとエディタの2つの画面があり、どちらでも作曲を楽しめます。



▲ゲームモード画面。オンプをたくさん集めていこう。



▲B.G.M モード画面。音楽を自由に楽しめるぞ。



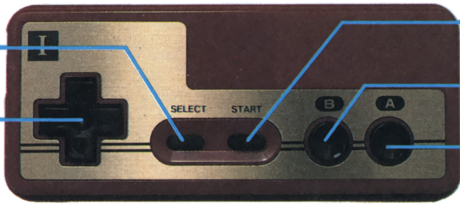
▲ミュージックメーカーのプレイステージ画面。



▲ミュージックメーカーのエディタ画面。作曲に便利。

コントローラの使い方

「オトッキー」で遊ぶには、まず、コントローラの使い方をマスターしておくことが大切だ。おもな使い方を紹介しよう。



Aボタン

Aボタンを押しながら＋ボタンを押すと、その方向に、ミュージックボールを発射することができます。

Bボタン

Bアイテムをもっているとき、このボタンを押すと、そのアイテムを使うことができます。

＋ボタン

オトッキーを動かすボタンです。Aボタンといっしょに押すと、その方向にミュージックボールが発射されます。

セレクトボタン

タイトル画面で、モードを選ぶときに使います。その他、さまざまな場面で、セレクトをするときに使います。

スタートボタン

おもに、セレクトボタンでセレクトした機能を実行するときに使います。ゲームの一時停止（ポーズ）にも使用。

※この他にも、各ボタンにはいろいろな使い方があります。各モードの説明をよく読んで、そのつど、使い分けてください。

基本操作をおぼえよう

30種類の楽器がインプット

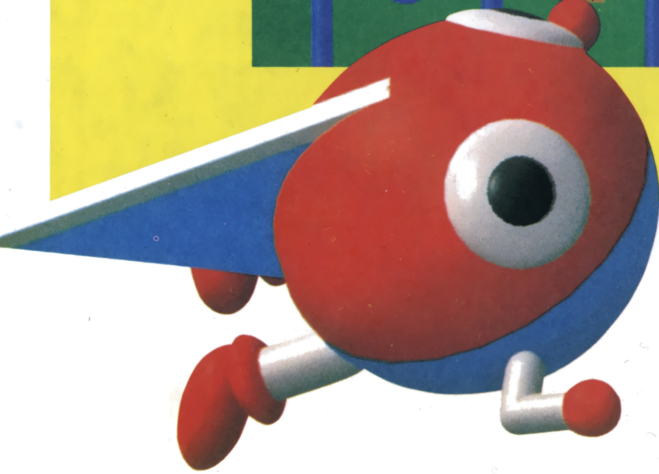
B. G. Mモードとミュージックメーカーでは、30種類の楽器の中から、好きな音色のものを選ぶことができるよ!!

①	ORGAN	オルガン	⑯	VIOLIN	バイオリン
②	EPIANO	エレピアノ	⑰	CELLO	チェロ
③	CLAVI	クラビネット	⑱	PZICAT	ピチカート
④	VIOLA	ビオラ	⑲	OCARIN	オカリナ
⑤	MOKKIN	モッキン	⑳	TEKKIN	テッキン
⑥	BRASS	ブラス	㉑	BASS	ベース
⑦	OBOE	オーボエ	㉒	OBOE 2	オーボエ2
⑧	PIANO	ピアノ	㉓	PICCOL	ピッコロ
⑨	CLRNET	クラリネット	㉔	SINEWV	サインウェーブ
⑩	NOISE 1	ノイズ1	㉕	EPIAN 2	エレピアノ2
⑪	NOISE 2	ノイズ2	㉖	ORGAN 2	オルガン2
⑫	NOISE 3	ノイズ3	㉗	SILDRM	スチールドラム
⑬	GUITAR	ギター	㉘	ORGAN 3	オルガン3
⑭	ACCORD	アコーディオン	㉙	VIOLA 2	ビオラ2
⑮	MUTE	ミュート	㉚	BIRD	バード

OTOCKY

ゲームモードで遊ぼう!!



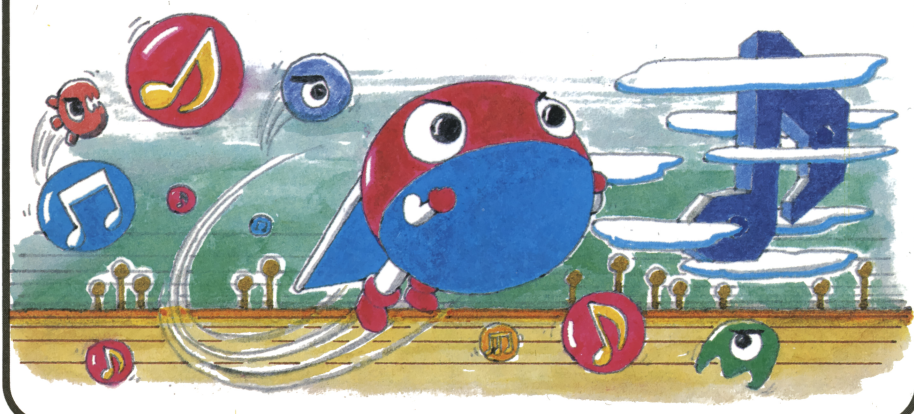


音の世界に平和を取りもどすため、音の戦士オトッキーが大活躍!!

♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪オトッキー♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬

STORY

平和な音世界が、ある日突然、崩壊した。音世界の次元を支配していたサウンドモニュメントから、オンプ（音符）がもれ出したのだ。もれ出したオンプに群らがる、数多くの怪物たち。音の戦士オトッキーは、これらの怪物たちと戦いながら、もれ出したオンプをひろい集めて、サウンドモニュメントの中にもどしてやらなければならない。そうすれば、音世界は再び平和になるのだ。それゆけオトッキー、音世界に平和をもどすために!!



ゲームを始めるには…

ゲームの目的がわかったら、いよいよゲームスタートだ。でもその前に、ちょっとこれを読んでおいてね。

●ステージを選ぼう

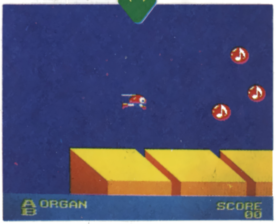
モードセレクト画面で、ゲームモードをセレクトし、スタートボタンを押すと、ステージセレクト画面になります。ステージのナンバーを表示する文字が点滅をしていますね。はじめてプレイする人は、ここでスタートボタンを押してください。しばらくするとゲームスタート画面が出て、ゲームが始まります。

すでに、1ステージ以上をクリアした人は、ここでステージを選択することができます。＋ボタンの上下を押すと、ステージナンバーが変わるので、好きなステージを選んで、スタートボタンを押してください。ただし、あなたのオトッキーがクリアしたステージまでしか、選ぶことはできません。









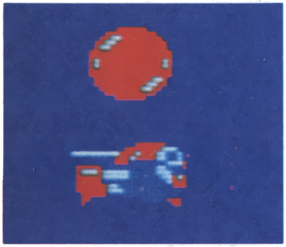
●いよいよゲームスタートだ

ゲームの目的は、サウンドモニュメントからもれ出したオンプを集めて、もう一度、サウンドモニュメントにつめなおしてやることです。もれ出したオンプたちは、空間にただよっていたり、敵によって隠されていたり、敵が持っていたりすることもあります。はやく効率よく、たくさん集めないと、時間がたつにしたがって、どんどん難しくなっていきます。特定数、オンプを集めると、サウンドモニュメントのある場所にワープするので、集めたオンプをもどしてやりましょう。

ミュージックボールでオンプを撃て!!

オトッキーのいちばんの武器がミュージックボールだ。ミュージックボールの特徴をつかんでおくことが必勝のコツだぞ。

●ミュージックボールってなに?



ミュージックボールとは、オトッキーの体から発射される丸いボールのことです。+ボタンとAボタンを同時に押すことによって、このミュージックボールを8方向に発射することができます。方向は、+ボタンの押す位置によって決まりますが、8方向それぞれに、いろいろな音を出せるのが、ミュージックボールの特徴です。

また、オンプを集めるのも、敵をやっつけるのもすべて、このミュージックボールでおこないます(もちろん、その他にも武器はあります)。敵やオンプが現われたら、その方向めがけて、ミュージックボールを発射し、命中させてください。また、ミュージックボールは、取るアイテムによって、その状態がさまざまに変化します。

●オンプの種類をおぼえよう

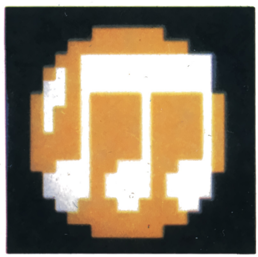
オンプには、次の3種類があって、それぞれ持っているサウンドエネルギー(単位はオンプル)が違います。オンプを40オンプル分集めると、サウンドモニュメントへ進めます。



◀8分音符。1オンプル分のサウンドエネルギー。



◀2連符。2オンプル分のサウンドエネルギー。

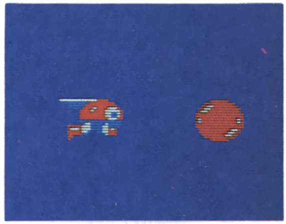


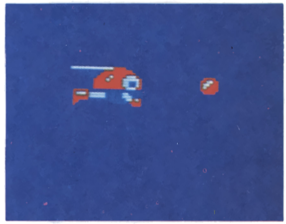
◀3連符。4オンプル分のサウンドエネルギー

●ダメージを受けると、ミュージックボールが小さくなっていくぞ

オトッキーは、敵に触れたり、敵の攻撃にあたるとダメージを受けてしまいます。ダメージは、ミュージックボールの大きさによって表示されます。オトッキーがダメージを受けるごとに、ミュージックボールはどんどん小さくなってゆき、7回ダメージを受けるとゲームオーバーになってしまうので、気をつけましょう。ただし、ミュージックボールがどんなに小さくなっても、無事、そのステージをクリアすれば、次のステージでは、もとの大きさからスタートすることができます。

また、敵にぶつかると、集めたオンプをいくつか取られてしまいます。





●もしもゲームオーバーになってしまったら…

ゲームオーバーになると、右のような画面が表示されます。ゲームを続けたいときは、セレクトボタンで、「CONTINUE」を選び、スタートボタンを押してください。ゲームオーバーになったステージから、ゲームを続けることができます。

ゲームを終わりたいときは、セレクトボタンで「SAVE」を選んで、スタートボタンを押してください。それまでのデータが、ディスクに記録されます。記録される内容は、あなたが登録したオトッキーの名前と、クリアしたステージ数です。

※注意!!　ディスク作動中は、絶対にディスクカードを取り出したり、リセットスイッチを押したりしないでください。ディスクが破損するおそれがあります。

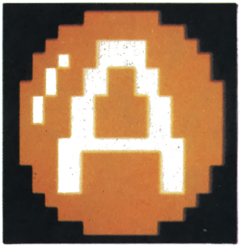




アイテムでパワーアップ!!

ゲームを進めていくと、画面上にいろいろなアイテムが現われるぞ。アイテムが出たら、体当たりして取ろう!!

Aアイテム



ミュージックボールの状態を変化させるアイテムです。これを取ると、ミュージックボールを出すときの音色、ミュージックボールの出る速さ、ミュージックボールの飛距離が変わります。

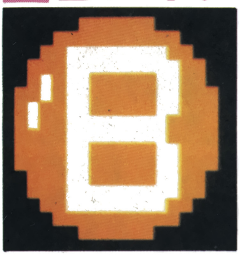
また、ミュージックボールを一度に2つ発射できるようになることもあります。

ただし、ミュージックボールの飛距離が長いときにAアイテムを取ると、飛距離が短くなってしまうこともあります。



▲Aアイテムを取って、ミュージックボールを2方向発射。

Bアイテム

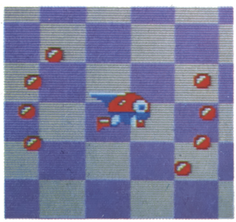


Bアイテムを取ると、オトッキーは特殊な武器を使うことができるようになります。武器の種類は全部で8種類あり、それぞれ効果が違うので、試してみてください。

Bアイテムによる特殊武器を使うときは、Bボタンを押してください。1回、Bアイテムを取ると、その武器は8回、使うことができます。

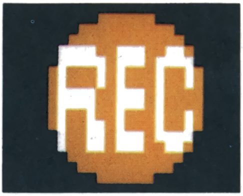


▶オトッキーの周囲8方向に、同時に弾を発射する武器もあるぞ。



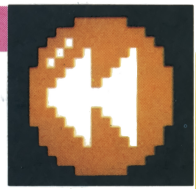
▶この特殊武器を使えば前方と後方の敵を粉砕!!

RECアイテム



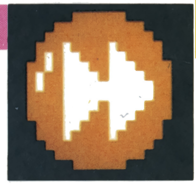
このアイテムを取ると、オトッキーがミュージックボールで演奏したメロディが録音されます。録音されるメロディの長さは、あとのステージになるほど長くなります。録音が終わるとすぐに再生が始まり、一定回数、くり返されて終わります。その間は、ミュージックボールが自動的に発射されます。

◁◁アイテム



このアイテムを取ると、スクロールのスピードがダウンします。曲がスローテンポになり、敵の動きも遅くなります。ただし、しばらくすると、もとのスピードにもどります。

▷▷アイテム



このアイテムを取るとスピードアップします。曲のテンポが速くなり、オトッキー自身も速く動けるようになります。しかし、敵の動きも速くなるので、気をつけてください。しばらくすると、もとにもどります。

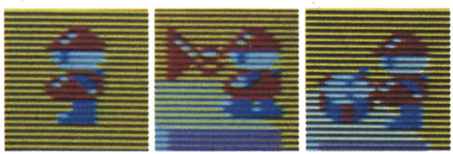
STOPアイテム



このアイテムを取ると、一定時間、曲がストップし、すべてのものの動きが停止します。しかし、オトッキーだけは動くことができるので、この間に敵をやっつけて、オンプをたくさん集めてください。一定時間がすぎると、もとにもどります。

ミュージックん楽団

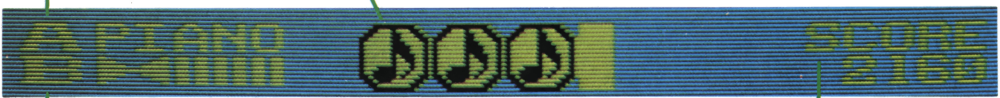
つねに3人連らなって現われ、1人取るごとにミュージックボールの大きさが、1段階ずつアップします。ただし、ミュージックボールや、特殊武器をあてると、消えてしまいます。



画面の表示をおぼえよう

画面下には、オトッキーの持っている武器やオンプの数が表示されているぞ。これを見て、オトッキーの状態を知ろう!!

■Aマーク　■オンプゲージ



■Bマーク　■スコア

■Aマーク

ミュージックボールの状態を表示します。右横の文字は、楽器を示しています。もちろん表示によって、ミュージックボールの状態も変わり、速くなったり、飛距離がのびたり、さまざまです。

■Bマーク

Bボタンで使う特殊武器を表示しています。ここを見れば、武器の種類と、使える残り回数がひと目でわかります。何も表示されていないときは、Bボタンを押しても、特殊武器は使えません。

■オンプゲージ

集めたオンプを表示します。ここに5つパネルがそろうと、40オンプル分集めたことになり、サウンドモニュメントにワープします。

■スコア

得点を表示します。敵をやっつけたり、オンプを取ったりすると、得点になります。ある得点に達すると、スペシャルアイテムが出現します。

サウンドモニュメントをめざせ!!

オンプを集め終わったら、いよいよサウンドモニュメントへ突入だ。集めたオンプをモニュメントの穴に返してやろう!!

●サウンドモニュメントをクリアして次のステージ

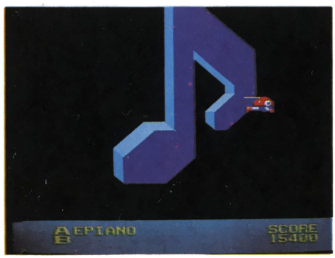


オンプが40オンプル分集まり、オンプゲージのパネルが5枚そろうと、オトッキーはサウンドモニュメントへワープします。サウンドモニュメントというのは、音のデータをいっぱいにつめこんで、音世界の時空間を秩序ある世界にしている、音の記念碑です。オンプがもれ出した穴へ、集めたオンプをつめこんでやってください。ミュージックボールを発射するのと同じ要領で、穴めがけてオンプを撃つとオンプゲージがどんどん減っていきます。すべてのオンプを返してやると、モニュメントの穴は閉じて、ステージクリアです。

●サウンドモニュメント攻略のポイント

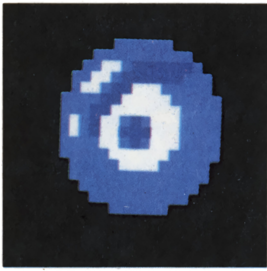
サウンドモニュメントは、あなたのオンプを待っています。うまくすばやくサウンドモニュメントの穴に、オンプをつめこんでください。ミュージックボールを出すと、ひろい集めた順序と逆に、オンプが発射されます。出したオンプがうまくモニュメントの穴に入ると、ミュージックボールの形でオトッキーのところへもどってきます。

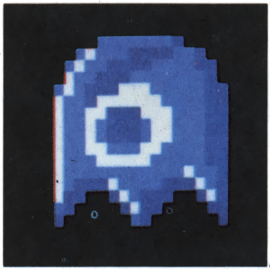
しかし、サウンドモニュメントの穴の中には、多くの敵が隠れているので、気をつけてください。敵たちは、いきなり集団で飛び出してくるので、要注意です。オトッキーのダメージが大きいときはとくに、危ないですよ。

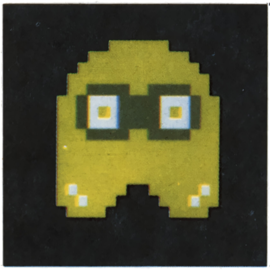


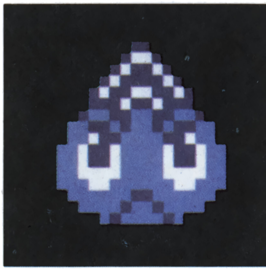
これが敵キャラだ!!

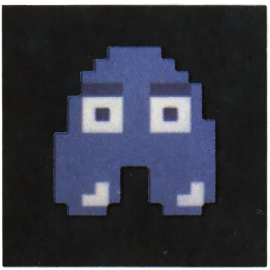
オトッキーの前には、つぎからつぎへと、いろいろな敵たちが登場するぞ。やつらの動きをよくつかんでおこう!!

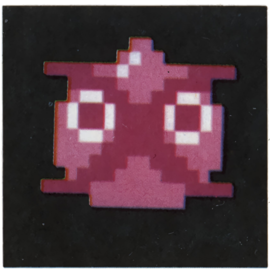

マルッキー

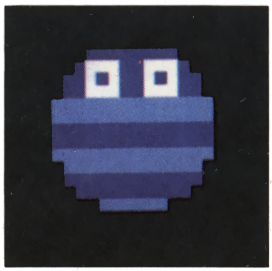

トリッキー

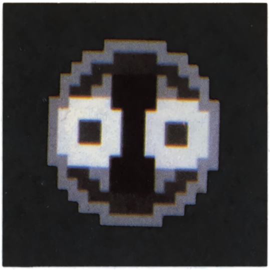

グロッキー


ツノッキー

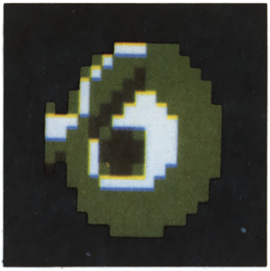

シャッキー


グリッキー

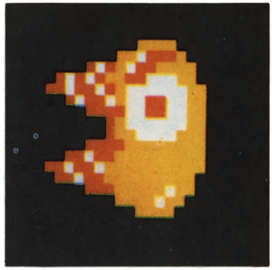

ボテッキー



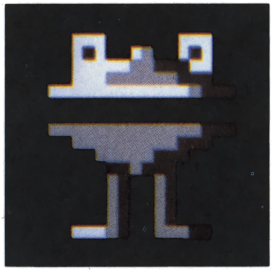
ギャッキー



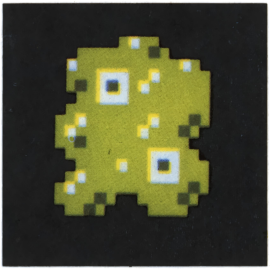
ブワッキー



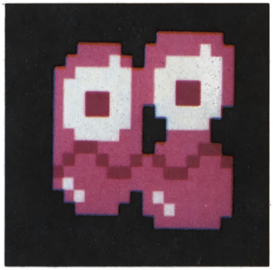
クロッキー



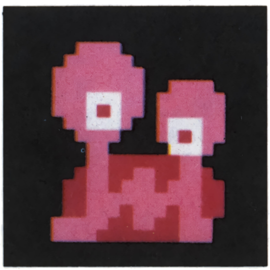
フロッキー



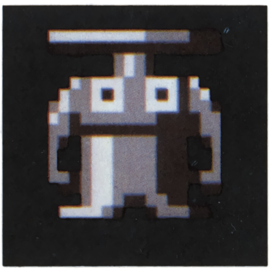
ペトッキー



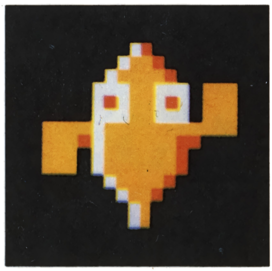
ニヒッキー



デメッキー



ブリッキー

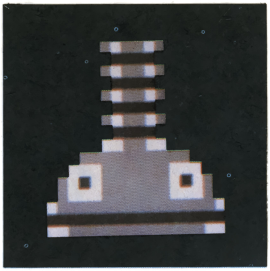


ハタッキー

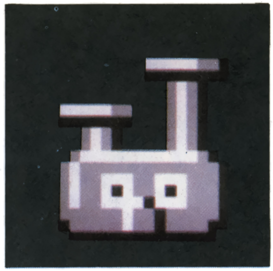
ゲームモードで遊ぼう!!



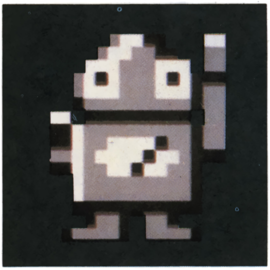
トトッキー



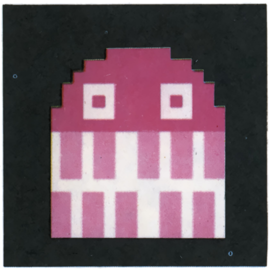
ペタンキー



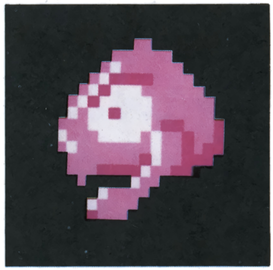
フリッキー



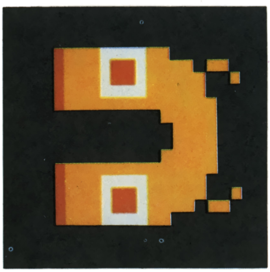
エレッキー



フテッキー



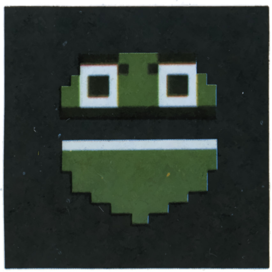
ブッキー



ジッキー



フラッキー



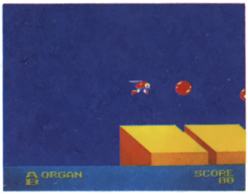
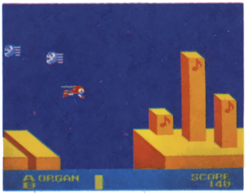
クッキー

ステージ1をちょっとのぞいてみよう!!

ここで実際にゲームをしてみましょう。

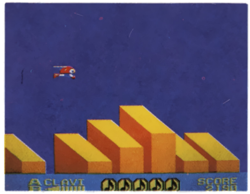
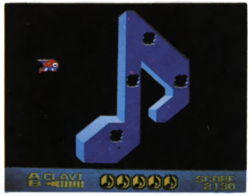
やってみよう!!	どうなったかな?	
「オトッキーセレクト」の画面で、キミのオトッキーをセレクトしましょう。		
スタートボタンを押してください。	モードをセレクトする画面になりましたね。	
スタートボタンを押してください。	ステージセレクト画面になりましたね。	
スタートボタンを押してください。	ディスクが動き始めます。 しばらくして、ゲームのタイトル画面が表示され、ゲームが始まります。	

ゲームモードで遊ぼう!!

やってみよう!!	どうなったかな?	
+ボタンを押してオトッキーを動かしながら、Aボタンを押してください。	画面が右にスクロールしてゆき、ミュージックボールが発射されます。また、ミュージックボールは、撃つ方向によって音が変わります。	
オンプや敵をミュージックボールで撃っていきましょう。	ミュージックボールがオンプにあたると、画面下のオンプゲージとスコアが増えていきます。また、敵にミュージックボールをあてると敵は破裂し、スコアが増えていきます。	ミュージックボールは、つねにオトッキーの移動する方向に発射されるので、最初のうちは、ねらいをつけるのがむずかしいかもしれません。しかしゲームをつづけていくうちに、必ずなれてくるはずです。
オンプのマークが書かれた場所を撃ってみましょう。	そこからAマークやBマークなどのアイテム、あるいはオンプや敵などが出現します。 AマークやBマークなどのアイテムが出てくる場所はだいたい決まっていますが、ときによっては、そこから敵が出現することもあります。	

やってみよう!!	どうなったかな?	
Aマークが出たら、体当たりして取ってください。	画面下のAの横に表示されている楽器の名が変わり、ミュージックボールの音色も変わりましたね。また、ミュージックボールの出る速さや長さも変わります。	
Bマークが出たら、体当たりして取ってください。	画面下のBの横に、新しい形の表示が出ましたね。	
敵が迫ってきたら、Bボタンを押してみましょう。	ミュージックボールとは別に、小さな玉がいくつも発射されました。	 Bマークによる攻撃は、全部で8種類あります。1回、Bマークを取ると、その攻撃は8回使うことができます。
敵にぶつかると……。	ミュージックボールの大きさが小さくなり、画面下のオンプゲージも減ってしまいます。	ミュージックボールは、オトッキーが敵とぶつかるたびに小さくなっていき、7回ぶつかるとゲームオーバーです。

ゲームモードで遊ぼう!!

やってみよう	どうなったかな?	
オンプゲージが、５個並ぶと……。	音楽が変わり、画面がゆれ動きます。	
	そしてサウンドモニュメント画面に切りかわります。	
サウンドモニュメントの穴にミュージックボールを撃ち込んで、集めたオンプを返してあげてください。	オンプゲージがどんどん減っていきますね。	 穴の中から、敵がいきなり出てくることもあるので注意しましょう。
	すべてのオンプを返すことができれば、ステージクリアです。	

※ステージ２以降も、同じようにして、ゲームを進めていきましょう。ステージ２以降には、ステージ１では出てこなかったアイテムも登場しますよ。

OTOCKY

B.G.Mモードで遊ぼう!!



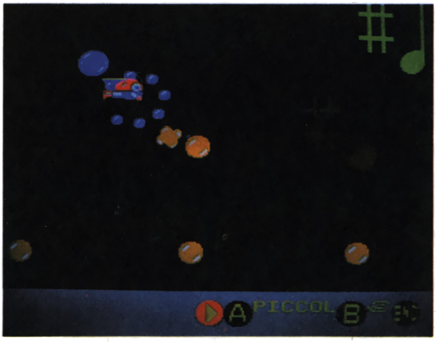


敵のいない平和な音の世界で、自由に演奏を楽しもう!!　音色・効果音も選べるぞ!!

これがB.G.Mモードだ

キミのオトッキーが、1ステージ以上クリアすると、B.G.Mモードで遊ぶことができるようになるぞ!!

●敵は出てこないぞ



ゲームモードでクリアしたステージは、B.G.Mモードで遊ぶことができます。あなたのオトッキーの活躍によって、すべてのオンプはサウンドモニュメントにもどされ、敵も全員、消えてしまいました。そのステージは、平和な音世界にもどったのです。B.G.Mモードでは、ゲームモードのときの敵やオンプは、いろいろな色のボールに変わっています。ですから、オトッキーがダメージ受ける心配は、少しもありません。

●キミの好きなことが自由自在

このB.G.Mモードでは、ダメージを受ける心配も、オンプを集める義務もまったくないので、あなたのオトッキーは、自由に音をセレクトし、自由に音を出しながら、音世界を楽しむことができます。

また、そのステージに登場したアイテムは、もうすでにオトッキーの持ち物となっており、好きなものを、何回でも使うことができます。

さあ、平和な音世界で、ミュージックボールをいろいろな方向に発射しながら、音楽を楽しんでみましょう。



B・G・Mモードで遊ぼう!!

B.G.Mモードにいこう

B.G.Mモードに進むには、どうすればいいんだろう？　その方法を教えるから、ちゃんと読んでね。

●B.G.M モードを選ぼう



まず、ゲームモードを一度おわらせ、SAVEしてください。SAVEが終了すると、「オトッキーセレクト」の画面になるので、ここであなたのオトッキーをセレクトして、スタートボタンを押してください。左の写真のようなモードセレクト画面になりました。セレクトボタンを押すと、オンプマークが、「B.G.M　MODE」のところに移ります。そうしたら、スタートボタンを押してください。画面は、ステージセレクト画面に切りかわります。

●ステージを選ぼう



右の写真のようなステージセレクト画面が出たら、＋ボタンの上下を押して、ステージを選択してください。ただし、あなたのオトッキーがクリアしたステージまでしか選択することはできません。もし、ステージ1しかクリアしていない場合は、他のステージを選ぶことはできません。

ステージの選択がおわったら、スタートボタンを押してください。しばらくすると、そのステージのタイトル画面が出て、そのまま待っているとB.G.Mモードの画面になります。

画面の表示をおぼえよう

セレクトボタンとスタートボタンの操作で、音色や効果音を変えたり、画面や音楽をストップさせせることができるぞ。



■Aマーク セレクトボタンを押して、ここに赤いマークを合わせてみましょう。そしてスタートボタンを押すと、楽器が次々と変化していきます。これまで、Aアイテムを取ることで使ってきた音を、自由に選べます。

■Bマーク セレクトボタンを押して、ここに赤いマークを合わせ、スタートボタンを押すと、Bボタン攻撃で使ってきた特殊武器を自由に選ぶことができます。ここでは効果音として楽しんでください。

■▷マーク セレクトボタンでここに赤いマークを合わせ、スタートボタンを押すと、ＳＴＯＰマークに変わり、画面とB. G. Mが停止します。もう一度、スタートボタンを押すと、B. G. Mが流れ、画面が動きます。

■ENDマーク セレクトボタンを押して、ここに赤いマークを合わせ、スタートボタンを押すと、B. G. Mモードがおわり、「オトッキーセレクト」の画面にもどります。

B.G.M モードで演奏してみよう!!

ここで実際に、B.G.M モードを使ってみましょう。

やってみよう!!	どうなったかな？
「オトッキーセレクト」の画面で、キミのオトッキーをセレクトしましょう。	
スタートボタンを押してください。	モードを選択する画面になりましたね。
セレクトボタンを１回押してください。	オンプマークが、B.G.M MODEのところにきました。
スタートボタンを押しましょう。	ステージセレクト画面になりましたね。
スタートボタンを押してください。	ディスクが動き始め、しばらくすると、B.G.M モードの画面が表示されます。
ゲームのときと同じように＋ボタンをいろいろな方向に押しながら、Aボタンを押してみましょう。	オトッキーからミュージックボールが出て、いろんな高さの音が出ますね。









B.G.M モードで遊ぼう!!

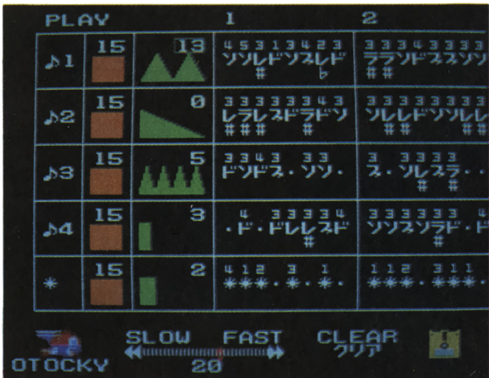
やってみよう!!	どうなったかな?	
セレクトボタンを１回押してください。	画面下の表示パネルの、赤いマークが、Aという文字のところに移動しましたね。	B.G.M モードでは、この赤いマークをセレクトボタンで動かし、スタートボタンで各表示の使える機能を変化させます。
スタートボタンを押してください。	いままでORGANだったものが、EPIANOに変わりましたね。	
＋ボタンを押しながら、Aボタンを押してください。	ミュージックボールの出る音が、さっきとは変わりましたね。	スタートボタンを押すごとに、楽器の種類を変えていくことができます。
Bボタンを押してください。	Bボタン攻撃ができます。	
セレクトボタンを押してください。	赤いマークがBのところへ移動しましたね。	
スタートボタンを押してください。	Bの横の形が、変わりましたね。	
Bボタンを押してください。	さきほどとは違ったBボタン攻撃ができましたね。	Bボタン攻撃は８種類あり、スタートボタンを押すごとに変えられます。何回でも使えるので、ここでは効果音として、使いましょう。
セレクトボタンを押してください。	赤いマークがENDのところへ移動しました。	
スタートボタンを押してください。	B.G.M 画面が消え、しばらくしてから、オトッキーセレクト画面にもどります。	

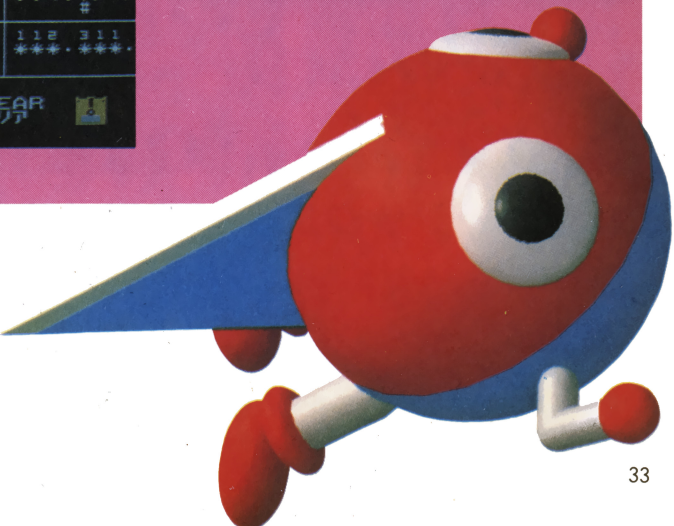
※B.G.M モードでは、オトッキーは無敵です。いろんな音を自由に出して楽しんでください。

OTOCKY

ミュージックメーカーで遊ぼう!!







だれでも簡単に、
しかも思いのまま
に作曲を楽しむこ
とができるよ!!

これがミュージックメーカーだ

ゲームモードでステージ6をクリアすると、ミュージックメーカーへ行くことができるぞ。ここでは作曲もできるよ!!

●2つの面があるぞ

ミュージックメーカーは、プレイステージ画面と、ミュージックエディタ画面の2つの面によって構成されています。プレイステージは、B.G.Mモードのステージと同じ設定でオトッキーを操作しながら、自由に演奏を楽しむことができます。B.G.M モードと違うのは、B.G.Mに合わせて演奏するのではなく、すべての音を、あなた自身の手で作れることです。ファミリーコンピュータには5つの音源があり、これが重なって、1つの音楽を作っているのですが、このミュージックメーカーでは、5つの音源をすべて、あなたの手で自由に作り変えることができるのです。





また、あなたの作った音楽を、録音することも可能です。自分だけの音楽を作って、それを何度も聞き返すことだってできるのですよ。

●ミュージックエディタで作曲に挑戦!!

プレイステージの画面左下にある、EDITマークをセレクトして、スタートボタンを押すと、ミュージックエディタに行くことができます。ここでは、自由に、しかも正確にミュージックデータを作ることが可能です。つまり、自分の好きな曲のデータを入力したり、まったく新しい自分で作った曲を入力することができるわけです。入力した曲は、もちろん、何回でも演奏して楽しむことができます。

●作った曲を記録できるんだ

あなたがミュージックエディタで入力したデータは、すべてディスクの中に記録しておくことができます。くわしいディスクSAVEの方法については、44ページを読んでください。曲のデータをディスクに記録しておけば、一度、電源を切ってしまっても、次にプレイするとき、そのデータを呼び出すことができます。せっかく入力した、あなただけの曲です。大切に保存しておきましょう。

●作った曲をプレイステージで再生できるぞ

ミュージックエディタで入力した曲は、プレイステージで演奏させることができます。つまり、あなたが作った音楽をバックにしてオトッキーを操作することができるわけですね。また、ディスクに記録されている曲であれば、どの曲でも、プレイステージで演奏させることができます。いろんな曲をプレイステージ上で流してみましょう。

●ミュージックメーカーにいくには…

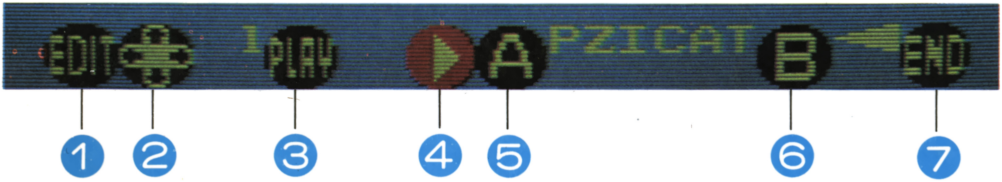




まず、ゲームモードを一度おわらせ、SAVEしてください。すると「オトッキーセレクト」の画面になるので、ここで、あなたのオトッキーを選び、スタートボタンを押してください。モードセレクト画面になりましたね。あなたのオトッキーが、ステージ6以上をクリアしていれば、ミュージックメーカーへ進むことができます。「MUSIC MAKER」の文字のところにオンプマークを合わせ、スタートボタンを押してください。こんどは、ステージセレクト画面が出ます。ここでは、+ボタンの上下を押して、好きなステージを選ぶことができます。ただし、選べるステージは、あなたのオトッキーがクリアしたステージまでです。ステージが決まったら、スタートボタンを押しましょう。ミュージックメーカーのプレイステージ画面に進むことができますよ。

プレイステージの表示をおぼえよう

ミュージックメーカーに入ったら、まずは、プレイステージで遊んでみよう。ミュージックボールの音が録音できるぞ!!



プレイステージでは、セレクトボタンを押すごとに、画面下の赤いマークが左右に動きます。これで、7種類の丸いマーク（アイコンと呼びます）を選び、スタートボタンを押すと、その機能が実行に移されます。

1 ここに赤いマークを合わせて、スタートボタンを押すと、ミュージックエディタ画面に切りかわります。

2 ここに赤いマークを合わせてスタートボタンを押すと、右上の数字が0〜7まで変わっていきます。そのつど、＋ボタンに対応している音が変わるので、好きな音の対応を選んでください。これによって、曲の雰囲気を変えることができます。

3 ここに赤いマークを合わせてスタートボタンを押すと、録音したい音源パートを選ぶことができます。音源パートは全部で5つです。くわしいことは次ページを見てください。

4 ここに赤いマークを合わせてスタートボタンを押すと、画面の動きがストップし、音楽も鳴りやみます。もう一度、スタートボタンを押すと、もとにもどります。

5 ここに赤いマークを合わせてスタートボタンを押すと、ミュージックボールが出るときの楽器を、次々と変えてゆくことができます。

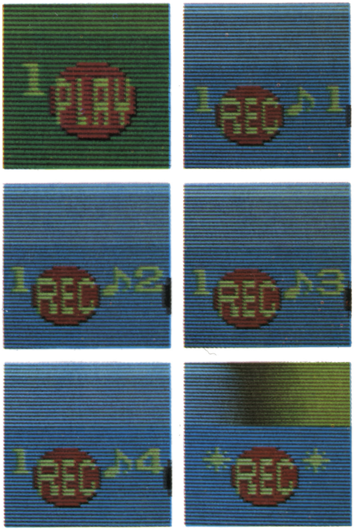
6 Bボタンで使う、特殊武器を選びます。ここでは効果音として使います。

7 ミュージックメーカーを終了するときに使います。

プレイステージで作曲してみよう

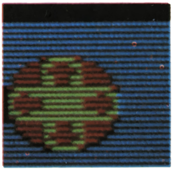
用意された5つの音源パートを録音状態にし、ミュージックボールを発射しよう。その音が録音され、曲ができあがるぞ!!

●5つの音源パートに別々に録音



このミュージックメーカーでは、5つの音源パートに、それぞれ別のメロディを、独立して録音することができます(マルチトラックレコーディング)。画面下の赤いマークを、左から3番目のアイコンに合わせ、スタートボタンを押してください。PLAYの文字が消え、♪1という表示が出ましたね。これは、第1パートに録音ができるということです。スターボタンを押すごとに、表示は♪2、♪3、♪4、✳と変わっていきます。5番目の✳は、リズムを録音するパートです。録音は各パート、32音まで可能で、一度録音してしまえば、あとは何回でも32音のループをくり返します。ただし、すでに音が入っているところに、さらに音を重ねて入れると、前の音がクリアされ、新しい音になります。何も録音しないときは、PLAYの表示にしておきましょう。

●曲の雰囲気を変えられるぞ



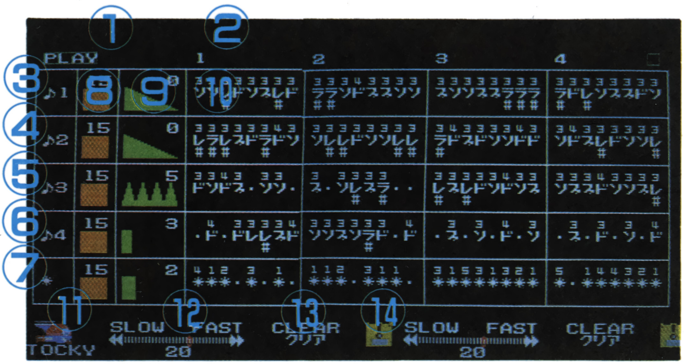
♪1、♪2、♪3、♪4、✳の5パートにそれぞれ音を録音していくと、それらのメロディが重なって聞こえてきます。まるで、いろいろな楽器で、合奏しているみたいですね。さて、こんどは、赤いマークを左から2番目のアイコンに合わせて、スタートボタンを押してみましょう。数字を変えてミュージックボールを発射すると、曲の雰囲気が変わりますよ。

これがミュージックエディタ画面だ

ミュージックエディタでは、作曲に必要な、さまざまな機能を使うことができるぞ。その機能の働きをおぼえよう!!

●プレイステージで作った曲が表示されているよ

ミュージックエディタには、写真のように、いろいろなデータが表示されています。じつはこれは、さっき、あなたがプレイステージで録音した曲のデータなのです。ここでは、＋ボタンを押すことによって、カーソル（四角いマーク）が上下左右に移動します。カーソルを各表示に合わせ、Aボタンを押すと、その機能を使うことができます。



①PLAY

ここにカーソルを合わせて、Aボタンを押すと、♪1～＊の5つのパートすべてが、同時に演奏を開始します。演奏中にAボタンを押すと、演奏はストップします。

②小節番号

曲の節目を表わす記号です。1小節には8音入力することができます。カーソルを合せて、Aボタンを押すとPLAYと同じ動作をします。

③音符マーク1

ディスク音源パート。ミュージックボールにあてはめられている高音質音源です。Aボタンで、音を消したり出したりします。

④音符マーク2

短形波音源パート1。メロディの部分を担当していた音源です。Aボタンで、音を消したり出したりします。

⑤音符マーク3

短形波音源パート2。やはり、メロディを担当する音源です。ここにカーソルを合わせ、Aボタンで、音を消したり出したりします。

⑥音符マーク4

三角波音源パート。ベースラインを担当する音源です。ここにカーソルを合わせ、Aボタンで、音を消したり出したりします。

⑦✳マーク

ノイズパート。リズムを担当する音源です。ここにカーソルを合わせ、Aボタンで、音を消したり出したりします。

⑧ボリューム

各音源パートのボリュームを変えます。ここにカーソルを合わせ、Aボタンを押すとボリュームは最高15まであがり、Bボタンを押すとボリュームは最低0までさがります。

⑨音色

ここにカーソルを合わせ、A、Bボタンを押すと、各音源パートの音色を変えることができます。音色は全部で16種類あるので、好きなものを選んでください。種類と特徴については、41ページに記してあります。

⑩楽符

ドレミファソラシド（セレクトボタンを押すと、CDEFGAB）の音階を表示するところです。A、Bボタンによって、音階を変えることができます。上の数字は、音階のオクターブを表わします。値は1～5です。下には、♯（シャープ）、♭（フラット）を表示します。ただし、ミとシには♯を、ドとファには、♭をつけることはできません。



⑪オトッキーマーク

ここにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、ミュージックエディタ画面が終了し、もとのプレイステージ画面へともどります。

⑫テンポ

曲のテンポ(速さ)を変えます。カーソルを数字の位置に合わせ、Aボタンを押すと数値が増え、テンポが速くなります。逆にBボタンを押すと、数値が減り、テンポが遅くなります。テンポの幅は1～30までの30段階にわたって設定が可能です。

⑬クリア

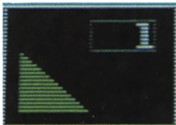
各音源パートを、全小節にわたって消去してしまうときに使います。ここにカーソルを合わせて、Aボタンを押すと、クリア表示が出るので、いらなくなった音源パートを消してください。くわしいクリアの方法については、43ページを参照してください。

⑭ディスクカードマーク

あなたの作ったミュージックデータを、ディスクカードの中に記録しておくときに使います。また、記録したデータの中から、好きなものを呼び出してきて、作り直し、別の名前で記録することもできます。くわしい記録の方法については、44ページを見てください。



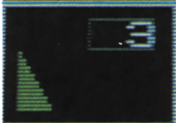
音色は全部で16種類



ふつうのピアノのような音。パッと音が出て、すぐに消える。



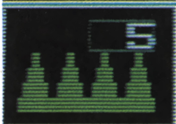
1と同じ音色だが、音が消えるまでの時間が、やや短い。



2の音よりもさらに短い音。ギターのような音だ。



3の音に少し余韻をつけ加えた音。ゆっくりとした曲に最適だ。



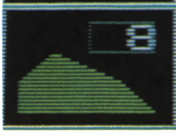
ビロビロビロ〜ン、とふるえるような音。もっとも目立つ音だ。



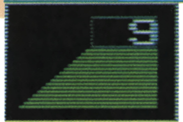
4の音の余韻が、さらに自然に消えていくような感じの音。



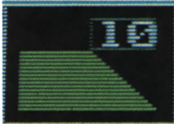
オルガンのような音だが、余韻はなく、突然、音が消える。



7の音が、少しくもったような音。やや暗い曲に合う。



オルガン系の音だが、ハーモニカに近い感じの音。



これもオルガン系の音だが、音に余韻があり、自然に消えていく。



10の音色と同じだが、音の立ちあがり方がより自然な音。



鉄琴の音。歯切れがよく、軽快なテンポの曲にピッタリ。



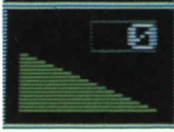
バイオリンの音。優雅なメロディを奏でたいときにピッタリ。



ブラスとストリングスを合わせたような音。



コンピュータのエラー音のような、ビーという単調な音。



1の音と似たピアノ音。1の音よりも、音が消える時間が長い。

音楽を編集してみよう

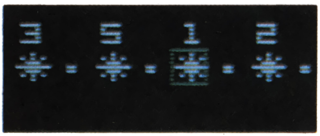
ミュージックエディタの機能を使えば、曲のこまかい部分を、いろいろと作り変えることができるぞ!!

●メロディを変えてみる



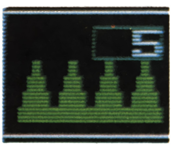
カーソルを、♪1パートの楽譜に表示されている音階のところに合わせ、Aボタンを押してみましょう。音階が1つあがりましたね。そのまま演奏を聞いてみると、音階を変えた部分だけ、メロディが違って聞こえてきます。カーソルをさらに右に移動させ、つぎつぎと音階を変えていけば、まったく別のメロディを作ることができます。♪1～♪4の各パートごとにいろいろなメロディを作ってみましょう。

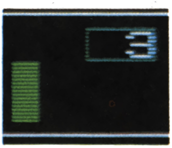
●リズムを変えてみる



ノイズパートの楽譜に表示されている✳のマークにカーソルを合わせ、AボタンかBボタンを押すと、✳のマークが消えたり現われたりします。この操作によって、いろいろなリズムを設定することが可能です。

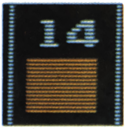
●音色を変えてみる





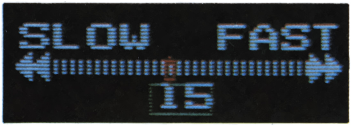
♪1パートの音色番号のところにカーソルを合わせ、AボタンかBボタンを押してみましょう。表示が変わり、♪1パートの音色がいままでとは違うものになりましたね。音色は16種類のうちから、あなたの好きなものを選ぶことができます。♪1パートだけではなく、♪2～♪4パートの音色もいろいろと変えてみましょう。またノイズパートの音色を変えると、16種類のドラム音を選ぶことができます。

●ボリュームを調整する



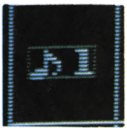
各パートのボリュームを調整することによって、メロディを強調させたり、リズムを強調させたりすることができます。曲全体のバランスを考えて、各パートごとにボリューム調整をおこなってください。

●テンポを変えてみる



あなたの作った曲をいろいろなテンポで聞いてみましょう。テンポの速さによって、曲のイメージはかなり変わってきます。ちょうどいいテンポに設定してください。

●パートごとに聞いてみる



各パートの左はしのマーク（♪１、♪２、♪３、♪４、＊）にカーソルを合わせ、Ａボタンを押すと、そのパートだけ音を消したり出したりできます。音階を変えるときなどは、パートごとに聞いたほうがわかりやすいですよ。

●演奏してみる

データの入力や変更が終了したら、ＰＬＡＹのところにカーソルを合わせ、Ａボタンを押してみましょう。すべてのパートの音が重なって演奏されます。

●パートをまるごと消したいときは…



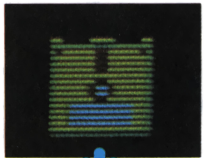
ＣＬＥＡＲ（クリア）にカーソルを合わせ、Ａボタンを押すと、下の表示が出ます。クリアしたいパートにカーソルを合わせ、Ａボタンを押すと、そのパートのデータがまるごと消去されます。

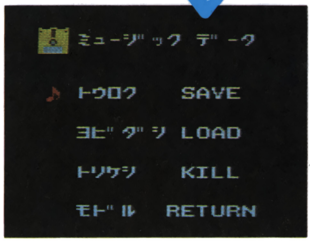


作った曲を記録しよう

きみの作ったミュージックデータは、世界中にたった1つしかない大切なもの。これをディスクの中に保存しておこう!!

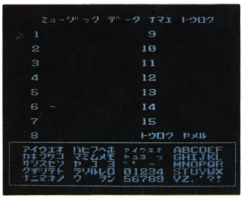
●ミュージックデータ画面を出そう





あなたの作った曲のミュージックデータを登録したり、呼び出したりするときは、ミュージックエディタ画面のディスクカードマークのところにカーソルを合わせて、Aボタンを押してください。すると、右の写真のようなミュージックデータ画面に切りかわります。セレクトボタンを押してオンプマークを移動させ、スタートボタンで各モードに入ることができます。

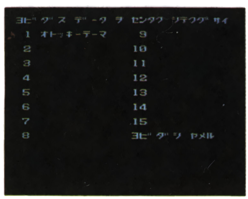
●データの登録(SAVE)



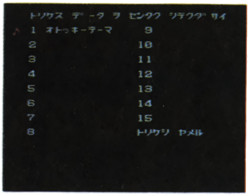
セレクトボタンで「トウロク」を選び、スタートボタンを押すと、左の画面が出ます。セレクトボタンで、オンプマークを好きなファイル番号に合わせ、スタートボタンを押してください。そして、下の表示文字の中から+ボタンで文字を選択し、Aボタンで決定します。登録がおわったら、スタートボタンを押します。

●データの呼び出し(LOAD)

ミュージックデータ画面でセレクトボタンを押し、「ヨビダシ」を選んで、スタートボタンを押してください。右の画面が出ます。呼び出したいデータに、セレクトボタンでオンプマークを合わせ、スタートボタンを押してください。



●データの取り消し（KILL）



ミュージックデータ画面で、セレクトボタンを押し、オンプマークを「トリケシ」に合わせてください。スタートボタンを押すと、左の画面になります。セレクトボタンでオンプマークを、取り消したいデータのところに移動させます。そしてスタートボタンを押せば、そのデータはディスクから消去されます。

●もどる（RETURN）について

もとのミュージックエディタ画面にもどりたいときに、「モドル」を選択します。ミュージックデータ画面で、セレクトボタンを押し、オンプマークを「モドル」に合わせてください。そしてスタートボタンを押すと、画面は、ミュージックエディタ画面に切りかわります。「ヨビダシ（LOAD）」をおこなった場合は、そのデータが、ここに表示されています。

●ミュージックデータの再登録

呼び出したミュージックデータを修正し、再びそれを登録したいときは、「データの登録（SAVE）」とまったく同じ手順でおこないます。

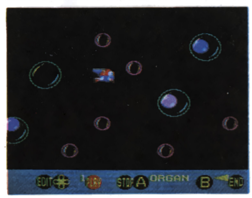
●※注意!!

あなたの作ったミュージックデータは、ディスクカードのA面にSAVEされますので、画面に「PLEASE SET SIDE A」と表示されたら、ディスクの作動中ランプが消えていることを確認して、ディスクカードを取り出し、裏返しにしてA面をセットしてください。また、LOAD、SAVEの作業が終わると、「PLEASE SET SIDE B」と表示されるので、ディスクの作動中ランプが消えていることを確認して、ディスクカードを取り出し、裏返してB面をセットしてください。

また、ミュージックデータのSAVEは、オトッキー1体につき、15個までおこなえます。オトッキーは全部で3体登録できますから、最高45個までデータのSAVEが可能です。

ミュージックメーカーで作曲してみよう!!

ここで実際に、ミュージックメーカーを使ってみましょう。

やってみよう!!	どうなったかな?	
まずは、いつもどおり、キミのオトッキーをセレクトしましょう。		
スタートボタンを押してください。	モードをセレクトする画面になりましたね。	
セレクトボタンを2回押してください。	オープマークが、MUSIC MAKERのところに移動します。	
スタートボタンを押しましょう。	ステージセレクト画面になりましたね。	
スタートボタンを押してください。	ディスクが動き始めます。	
	しばらくして、プレイステージ画面が表示されます。ゲームと同じような画面に、オトッキーが飛んでおり、バックにはガイドのリズムが流れています。	 画面に下にある表示パネルには、ゲームのときと違うも

ミュージックメーカーで遊ぼう!!

やってみよう!!	どうなったかな?	
		のが並んでいます。これらのマークをアイコンと呼びます。
＋ボタンをいろいろな方向に押しながら、Aボタンを押してみましょう。	オトッキーからミュージックボールが出て、いろいろな高さの音が出ますね。	
セレクトボタンを6回押してください。	画面下にある表示パネルの赤いマークが、セレクトボタンを押すたびに右へ動きます。6回押せば、PLAYと書かれたところへ、赤いマークが移動するはずです。	ミュージックメーカーでは、この赤いマークをセレクトボタンで動かし、赤くなったアイコンの機能を、スタートボタンで変化させます。
スタートボタンを押してください。	いままでPLAYだったものが、RECになり、横に♪1と表示されましたね。	PLAYのアイコンは、スタートボタンでRECに切りかわります。RECにすると音を録音できます。
さあ、バックのガイド音に合わせて、＋ボタンをいろいろな方向に押しながら、Aボタンを押してみましょう。	オトッキーからミュージックボールが出て、音がします。	
ボタンを離し、音を出すのをやめてください。	ミュージックボールを出さなくても音が聞こえてきますね。さっき出した音が記録されたのです。	ファミコンは、5つの音を出す装置（音源）を持っています。ミュージックメーカーでは、その5つの音をひとつずつ、記録してゆけるのです。

ミュージックメーカーで遊ぼう!!

やってみよう!!	どうなったかな？	
スタートボタンを押してください。	RECの横の♪1が、♪2に変わりました。	
さっきと同じように、+ボタンとAボタンで、いろいろな音を出してみましょう。	さっき記録された音と重なって音が出ますね。	
音を出すのをやめて、流れている音が、どう変わったか、聞いてみましょう。	いま出した音も、記録されました。	
スタートボタンを押してください。	RECの横の♪2が、♪3になりました。	
+ボタンとAボタンで、いろいろな音を出してみましょう。	音がさらに重なって出ます。わかりますか？	
音を出すのをやめて、聞いてみましょう。	いま出した音も、記録されています。	
スタートボタンを押してください。	RECの横の♪3が、♪4になりました。	
もういちど、+ボタンとAボタンで、いろいろな音を出してみましょう。	いまの音もまた、重なって出ていますね。	
音を出すのをやめて、聞いてみましょう。	いまの音も重なって記録されました。どうです？　なんだかちょっと、カッコイイ音楽になりましたね。	

やってみよう!!

もういちど、スタートボタンを押してください。

いままでと同じように、＋ボタンとAボタンを押して、いろいろな方向にミュージックボールを出してみましょう。

音を出すのをやめて、聞いてみましょう。

セレクトボタンを5回押してください。

スタートボタンを押してください。

どうなったかな?

RECの横の♪4が、＊になりましたね。

こんどは、さっきまでと違って、いろいろなリズム音が出ますね。

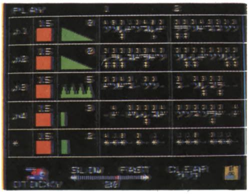
このリズム音も記録されました。これで5つの音が重なって、キミだけのオリジナル音楽ができました。

表示パネルの赤いマークが、EDITのところへ移動しました。

プレイステージ画面が消え、ディスクが動き始めます。しばらくすると、見たことのない画面が現われます。
画面左上のPLAYという文字のところに、チカチカと点滅している四角いマークがありますね。これをカーソルと呼びます。

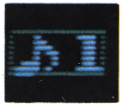
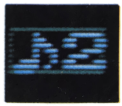
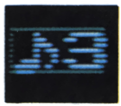
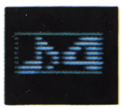


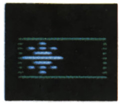
5つの音源のうち、最後のものが、このリズム音源です。ファミコンは、この音源を使って、タイコをたたいたような音や、物が爆発したような「バーン！」という音を出しているんですよ。



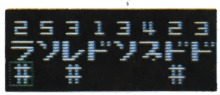
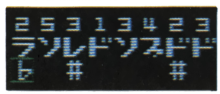
この画面を、ミュージックエディタと呼びます。＋ボタンを押してカーソルを動かし、A、Bボタンを押して、各データを変更します。

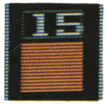
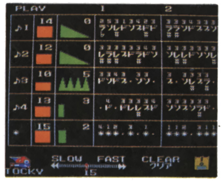
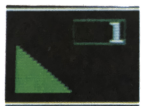
ミュージックメーカーで遊ぼう!!

やってみよう!!	どうなったかな？	
Aボタンを押してみましょう。	プレイステージで記録した音楽が流れ始めます。	
もういちど、Aボタンを押しましょう。	音楽がストップします。	
＋ボタンを、下へ１回押してください。	カーソルが、♪１のところへ移動します。	
Aボタンを押しましょう。	キミがいちばん最初に録音した音が聞こえてきましたね。	
＋ボタンを、下へもう１回押してください。	カーソルが、♪２のところへ移動しました。	
Aボタンを押しましょう。	こんどは、２番目に録音した音が、重なって聞こえます。	
＋ボタンを下へ１回押してください。	カーソルが♪３のところへ移動しました。	
Aボタンを押しましょう。	３番目に録音した音と、重なって聞こえてきますね。	
＋ボタンを下へ１回、押しましょう。	カーソルが、♪４のところへ移動しました。	
Aボタンを押しましょう。	４番目に録音した音が、さらに重なって聞こえてきます。	

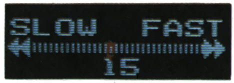
やってみよう!!	どうなったかな?	
+ボタンを下へ1回、押してください。	カーソルが＊のところへ動きましたね。	
Aボタンを押してください。	最後に録音したリズム音も重なって聞こえてきますね。	ここで、もういちどAボタンを押すと、リズムの音だけが聞こえなくなります。ミュージックエディタでは、♪1〜＊までの文字が、それぞれスイッチになっていて、Aボタンを押すたびに、オンとオフが切りかわります。ですから、好きなパートだけを鳴らすこともできるんですね。
+ボタンを押して、カーソルを、右の楽譜の音階のところへ移動させてください。		 
Aボタンを押してください。	音階が変わりましたね。	Aボタンを押すごとにド→レ→ミ……の順に、Bボタンを押すごとにド→シ→ラ……の順に音階が変化します。
操作をストップして、音楽を聞いてみましょう。	音階を変えた部分だけ、メロディが変わりましたね。	カーソルを左右に移動させて、そのつど音階を変えていけば、まったく新しいメロディができあがります。

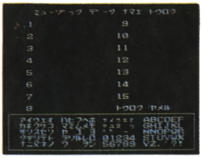
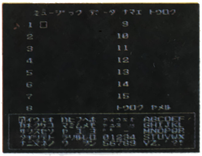
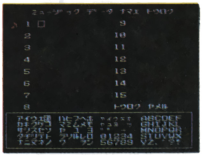
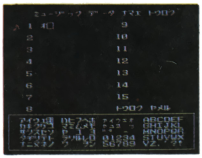
ミュージックメーカーで遊ぼう!!

やってみよう!!	どうなったかな？	
＋ボタンを、上に1回押してください。	音階の上に表示されている数字のところに、カーソルが移動します。	
Bボタンを押してください。	数字が減りましたね。	 この数字はオクターブ（ド～シが1オクターブ）を意味しています。つまり数字が減れば、その分、オクターブがさがったということです。Aボタンを押せば、ぎゃくにオクターブはあがります。
操作をストップして、音楽を聞いてみましょう。	その音階のところだけ、音程が変わりましたね。	
＋ボタンを、下に2回押してください。	カーソルが、音階の下のところに移動します。	
Aボタンを押してください。	#の記号が表示されました。半音あがるという意味です。	
もう1回、Aボタンを押してください。	こんどは♭の記号が表示されました。半音さがるという意味です。	
操作をストップして、音楽の演奏を聞いてみましょう。	#や♭の記号をつけたところの音が、やや変わりましたね。	#がつけられるのは、ド、レ、ファ、ソ、ラ、♭がつけられるのは、レ、ミ、ソ、ラ、シだけです。

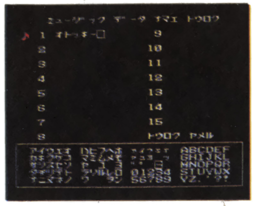
やってみよう!!	どうなったかな?	
+ボタンを押して、カーソルをボリュームのところへ移動させてください。		
Bボタンを押してください。	ボリュームの数字が小さくなりましたね。	 Bボタンを押すごとに、どんどんボリュームはさがっていきます。Aボタンを押せば、ボリュームはあがります。
他のパートのボリュームも変えてみましょう。	パートごとに、ボリュームが変わりました。	 こうして、各パートのボリューム調整をおこないます。
+ボタンを押して、カーソルを音色のところへ移動させてください。		
Aボタンを押してください。	音色の数字が大きくなり、マークの形が変わりましたね。そして音色も変化しました。	
他のパートの音色も変えてみましょう。	パートごとに音色を変えると、いろいろな楽器で演奏しているように聞こえますね。	

ミュージックメーカーで遊ぼう!!

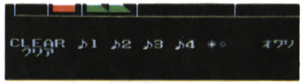
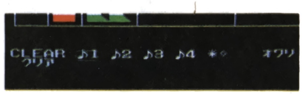
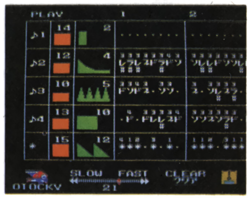
やってみよう!!	どうなったかな?	
+ボタンを押して、カーソルをテンポのところに移動させてください。		
Aボタンを押してください。	数字が増え、音楽のテンポが速くなりました。	 Aボタンでテンポを速くし、Bボタンで遅くすることができます。ちょうどいい速さにしましょう。
	さあ、せっかく作ったキミだけの音楽。こんなすてきな曲は、もう二度とできないかもしれません。データをディスクカードに、トウロクしておきましょう。	
+ボタンを押して、カーソルをディスクマークのところへ移動させてください。	カーソルは、ディスクカードのマークのところにあります。	
Aボタンを押してください。	ミュージックエディタ画面が、ミュージックデータ画面に切りかわりましたね。オンプマークが、モドルのところにあります。	
セレクトボタンを1回押してください。	オンプマークが、トウロクのところへ移動します。	この画面で、ミュージックデータとデータカードとの、やりとりをおこないます。

やってみよう!!	どうなったかな?	
スタートボタンを押してください。	画面がまた変わって、ミュージックデータに名前をつける画面になりましたね。オンプマークが1と書かれたところにあります。	
セレクトボタンを押して、好きな数字のところに、オンプマークを動かしてください。	セレクトボタンを押すたびに、オンプマークが動きます。	ミュージックデータは、オトッキー1体につき、15個トウロクすることができます。数字の右に、名前が入っていないところは、まだ、なにもトウロクされていないということです。
スタートボタンを押してください。	名前を書くところと、アイウエオ……が並んでいるところに、カーソルが出ます。	
このミュージックデータには、「オトッキー」という名前をつけてあげましょう。まず、+ボタンを使って、アイウエオ……が並んでいるところのカーソルを、「オ」に合わせましょう。		 
カーソルが「オ」に合ったら、Aボタンを押しましょう。	名前を書くところに、「オ」が表示されて、カーソルがひとつ右へ移動します。	 まちがって、違う字をうってしまった場合は、Bボタンで消すことができます。

ミュージックメーカーで遊ぼう!!

やってみよう!!	どうなったかな?	
つぎに、+ボタンで、カーソルを「ト」に合わせ、Aボタンを押してください。	オのとなりにトが出て、カーソルがまたひとつ進みます。	
つづけて、「ツキー」とうってゆきましょう。		
名前をうちおわったら、スタートボタンを押してください。	画面が、ミュージックデータ面へもどります。これで、データのトウロクがおわりました。	※キミの作ったミュージックデータは、ディスクカードのA面にトウロクされます。画面に「PLEASE SET SIDE A」と表示されたら、ディスクの作動中ランプが消えていることを確認してディスクカードを取り出し、裏返してA面をセットしてください。また、トウロクの作業がおわると、こんどは「PLEASE SET SIDE B」と表示されます。ディスクの作動中ランプが消えていることを確認して、ディスクカードを取り出し、裏返してB面をセットしてください。ヨビダシの場合も同じ手順でおこないます。
スタートボタンを押してください。	ミュージックエディタの画面にもどります。	
+ボタンを、下へ6回押してください。	カーソルがオトッキーマークのところへ移動します。	
Aボタンを押してください。	画面が消え、ディスクが動き始めます。しばらくするとプレイステージ画面に。	
セレクトボタンを3回押してください。	画面下にある表示パネルの赤いマークが、ENDのところへ移動します。	
スタートボタンを押しましょう。	ディスクが動き始め、しばらくすると、オトッキーセレクトの画面にもどります。	

音をパートごとに消したい場合は…

やってみよう!!	どうなったかな？	
ミュージックエディタ画面で＋ボタンを押し、カーソルをクリアのところへ移動させてください。		
Ａボタンを押してください。	クリアの表示パネルが画面にあらわれます。	
消したいパート（♪1〜＊）にカーソルを合わせ、Ａボタンを押してください。	ここでは、♪１の音を消してみることにしましょう。	
「オワリ」のところにカーソルを移動させ、Ａボタンを押してください。	クリアの表示が消え、もとの表示にもどります。♪１の楽譜に表示されていた音階がすべて消えていますね。	 このパートの音は、すべてクリア（消去）されました。

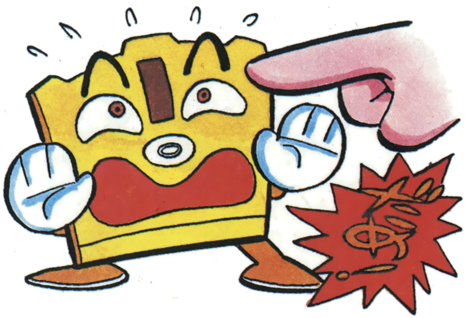
さあ、これでもう、ミュージックメーカーの基本的な使い方はマスターしたよね。ミュージックメーカーを使って、キミのオリジナルミュージックをどんどん作っちゃおう!!
☆ここでは紹介できなかったけど、ミュージックメーカーには、もっといろんな楽しみ方があるんだ。この説明書の本文をじっくりと読んでみよう。音の世界がぐっと広がること、まちがいなしだ!!

これをやると、ゲームができなくなるぞ!!

ディスクカードは、ROMカセットに比べると、とてもデリケート。取り扱いには充分注意して、大切に使ってね!!

1 磁気フィルムには手をふれないで!!

ディスクカードには、長方形の穴があって、そこから茶色の磁気フィルムがのぞいている。この部分には絶対に、手をふれないでね!!



2 湿気や熱さに気をつけよう!!



ディスクカードは、ホコリや湿気、それに熱や寒さに弱い。直射日光があたらない、乾そうした場所に保管してね!!

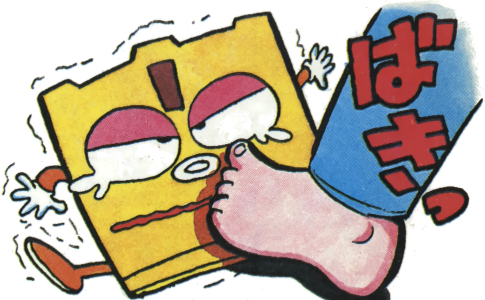
3 磁石を近づけないように!!



ディスクカードに磁石を近づけたり、テレビなど、磁気をもつ物を近づけると、プログラムがダメになっちゃうぞ。気をつけよう!!

4 ふんだり、けったりするのはもってのほか!!

ディスクカードが割れたりしたら、もうゲームをすることはできない。床などに置きっぱなしにしないようにしよう!!



5 ディスク作動中は、とくに注意して!!



ディスクドライブの赤ランプがついているときは、絶対に、EJECTボタン、RESETボタン、電源スイッチにさわらないで!!

エラーメッセージ

ディスクシステムが正常に作動しないときは、画面に下のようなエラーメッセージが表示されます。原因を調べてください。

エラーメッセージ	原因と対処方法
DISK SET ERR. 01	ディスクカードが正しくセットされていません。カードを取り出し、正しくセットしなおしましょう。
BATTERY ERR. 02	ディスクシステムの乾電池が古くなっています。新しい乾電池と交換してください。
ERR. 03	ディスクカードのツメが折れています。他のカードを使うか、ツメのところにテープをはってください。
ERR. 04	違うメーカーのディスクカードがセットされています。カードをよく確かめてください。
ERR. 05	違うゲームのディスクカードがセットされています。カードをよく確かめてください。
ERR. 06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。カードをよく確かめてください。
A.B SIDE ERR. 07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされています。ディスクカードを取り出し、裏返してください。
ERR. 08	違う順番のディスクカードがセットされています。カードをセットする順番を確かめてください。
ERR. 20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元に相談してみてください。

付録1　こんな曲を入れてみよう

PLAY　1　2　3　4

			1								2								3								4							
	V	E	4	4	4	4	4	4	4				4		4	4	4		4	4	4		4		4		4	4	4		4		4	
♪1	12	15	ソ	ソ	ソ	ソ	ソ	ソ	ソ	・	・	・	ファ	・	ソ	ソ	ラ	・	ラ	ラ	ラ	・	ソ	・	ファ	・	ソ	ソ	ド	・	ド	・	ド	・
																			#	#														
			3		3		4		3		3		3		4		3		3		4		3		3		3		3		4		3	
♪2	15	8	ミ	・	ソ	・	ド	・	ミ	・	ファ	・	ラ	・	ド	・	ファ	・	ラ	・	レ	・	ファ	・	ラ	・	ソ	・	レ	・	レ	・	ソ	・
																			#						#				#		#			
			2		2		2		3		1		1		2		2		1		2		2		2		1		2	2	1		2	
♪3	15	6	ド	・	ミ	・	ソ	・	ド	・	ファ	・	ラ	・	ド	・	ファ	・	ラ	・	レ	・	ファ	・	ラ		レ	・	レ	レ	レ	・	レ	・
																			#								#		#	#	#		#	
			3	3		3		2	4		4	3	4	3		3		3	2		3			3		2	3	4	3	4	3	4	3	3
♪4	13	8	ド	ド	・	ド	・	ソ	ミ	・	ファ	ファ	ファ	ファ	・	ラ	・	ド	ラ	・	レ	・	・	ファ	・	ラ	レ	レ	レ	レ	レ	レ	レ	ミ
																			#							#	#	#	#	#	#	#	#	
			3	3	3	3	4		4		4		4	4	4	4	3		4		4	4	1	4	3		4		1	1	2		2	
*	9	12	*	*	*	*	*	・	*	・	*	・	*	*	*	*	*	・	*	・	*	*	*	*	*	・	*	・	*	*	*	・	*	・

V－音量（おんりょう）
E－音色（ねいろ）

SLOW ◄ +++++++++++++ ► FAST

付録2　きみの曲を記録しておこう

PLAY	V	E	1	2	3	4
♪1						
♪2						
♪3						
♪4						
*						

V－音量
E－音色

SLOW ◄ ++++++++++++ ► FAST

付録2　きみの曲を記録しておこう

PLAY	V	E	1	2	3	4
♪1						
♪2						
♪3						
♪4						
*						

V－音量
E－音色

SLOW ◄ ++++++++++++++ ► FAST

付録2　きみの曲を記録しておこう

PLAY	V	E	1	2	3	4
♪1						
♪2						
♪3						
♪4						
*						

V－音量
E－音色

SLOW ◄ ＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋ ► FAST

付録2　きみの曲を記録しておこう

PLAY	V	E	1	2	3	4
♪1						
♪2						
♪3						
♪4						
*						

V－音量
E－音色

SLOW ◄ +++++++++++++ ► FAST

付録2　きみの曲を記録しておこう

PLAY	V	E	1	2	3	4
♪1						
♪2						
♪3						
♪4						
*						

V－音量
E－音色

SLOW ◄ ++++++++++++ ► FAST

付録2　　きみの曲を記録しておこう

PLAY	V	E	1	2	3	4
♪1						
♪2						
♪3						
♪4						
*						

V－音量
E－音色

SLOW ◄ ++++++++++++ ► FAST

付録2　きみの曲を記録しておこう

PLAY	V	E	1	2	3	4
♪1						
♪2						
♪3						
♪4						
*						

V－音量
E－音色

SLOW ◄ +++++++++++++ ► FAST

付録2　きみの曲を記録しておこう

PLAY	V	E	1	2	3	4
♪1						
♪2						
♪3						
♪4						
*						

V－音量
E－音色

SLOW ◄ +++++++++++++ ► FAST

付録2　きみの曲を記録しておこう

PLAY	V	E	1	2	3	4
♪1						
♪2						
♪3						
♪4						
*						

V－音量
E－音色

SLOW ◄ ＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋＋ ► FAST

付録2　きみの曲を記録しておこう

PLAY	V	E	1	2	3	4
♪1						
♪2						
♪3						
♪4						
*						

V－音量
E－音色

SLOW ◄ +++++++++++++ ► FAST

この度は、「オトッキー」をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございました。

このゲームの内容などにつきましては、一切お答えできませんので、ご了承ください。

また、ヒントは、「ファミコン通信」「ファミリーコンピュータマガジン」などを、ごらんください。

OTOCKY

1987年 3 月27日初版

発行 **株式会社アスキー**

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

03-486-7111（代表）

03-250-5600（情報）

われらがアイドル
みんなのソフト
小沢なつきの「オトッキー」



小沢なつきプロフィール

★本名　山下純子
★生年月日　昭和47年４月19日
★サイズ　156cm　B78　W56　H80
'86 ６月～９月　ＮＴＶ「パパ合格ママは失格」出演
　　12／24　講談社「ＯＲＥ」表紙、巻頭特集30ページ
'87 １月　ＣＸ月曜ドラマランド「ナイン」
　　２月　ＣＸ月曜ドラマランド「とっておき家族」
　　３月　ＮＴＶ「ゾンビがくるりと輪をかいた」主役
講談社「ＯＲＥ」「ヤングマガジン」「少年マガジン」その他

オトッキー

OTOCKY

オトッキー

ASCII
ASCII CORPORATION

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

T4988606100156

アスキー